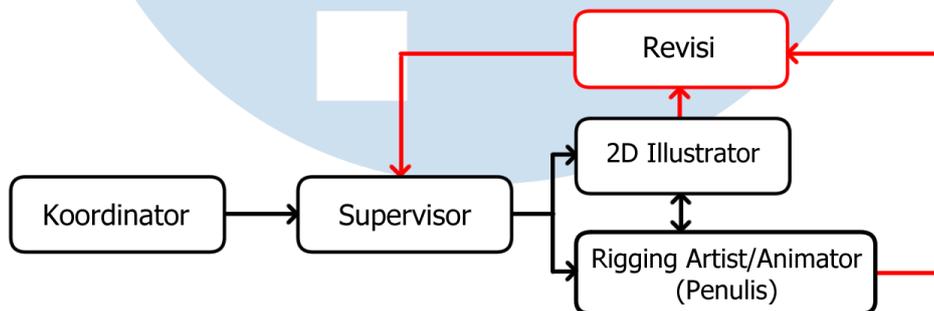


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Posisi utama penulis di Virtuosity adalah sebagai *2D rigging artist* dan animator dibawah pengawasan supervisor. Penulis memiliki tugas utama dalam pembuatan struktur tulang dari tokoh-tokoh yang ada di Muniverse. Penulis mendapatkan desain karakter dari ilustrator sebelum dibuatkan *rig*. Setelah karakter pada proses *rigging* selesai, periode selanjutnya penulis membuat animasi dengan menggunakan karakter yang sudah selesai dibuat *rig*. Dalam pengerjaannya penulis memakai perangkat lunak Toon Boom Harmony.



Gambar 3.1 Bagan Alur Kerja Virtuosity

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Pada bab ini penulis akan menjabarkan tugas dan pekerjaan yang dilakukan selama melakukan kerja magang di Virtuosity. Penulis juga akan menjelaskan mengenai berbagai kendala yang dialami penulis beserta dengan solusi dari kendala tersebut.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut ini adalah tabel berisi berbagai tugas yang dilakukan penulis selama melaksanakan proses kerja magang di Virtuosity.

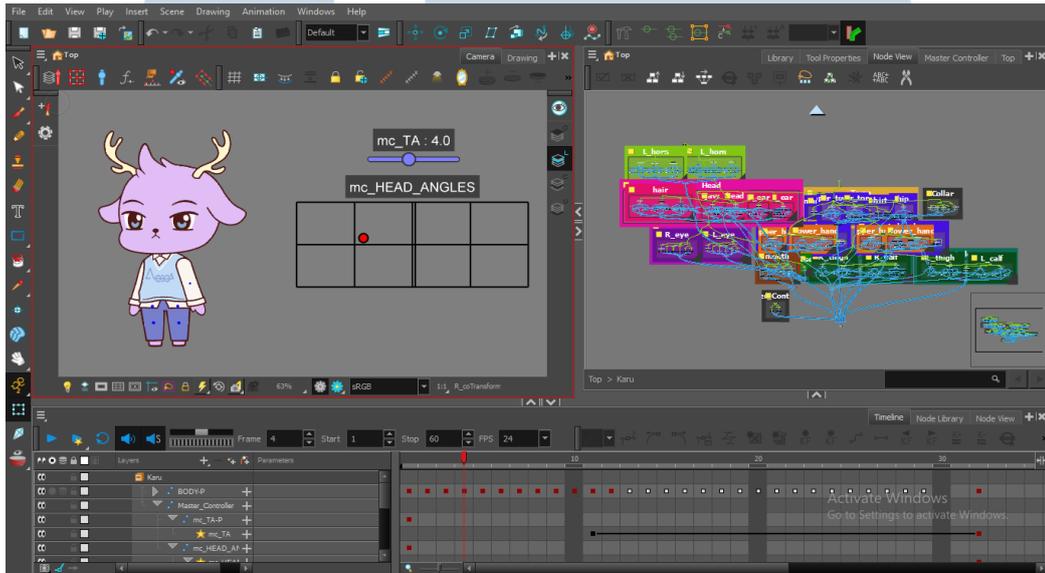
Tabel 3.1 Tugas yang dilakukan Saat Kerja Magang

Periode	Proyek	Tugas
09 Juli 2024 - 23 Juli 2024	Muniverse (<i>Animation test</i>)	<ul style="list-style-type: none">● Melakukan tes animasi tokoh Mun-mun dan Karu● Menganalisis fitur <i>rig</i> pada tokoh Mun-mun dan Karu.
10 Juli 2024 - 09 Oktober 2024	Muniverse (<i>Rigging</i>)	<ul style="list-style-type: none">● Merevisi <i>rig</i> tokoh Mun-mun● Merevisi <i>rig</i> tokoh Karu● Membuat desain karakter <i>turnaround</i> tokoh Pea● Membuat desain karakter <i>turnaround</i> tokoh Boba● Membuat <i>rig</i> tokoh Pea● Membuat <i>rig</i> tokoh Boba● Melakukan <i>rig</i> test tokoh Mun-mun, Karu, Pea, dan Boba.
09 Oktober 2024 - 08 November 2024	Muniverse (<i>Animation</i>)	<ul style="list-style-type: none">● Membuat adaptasi animasi dari komik● Membuat <i>showreel</i> Muniverse

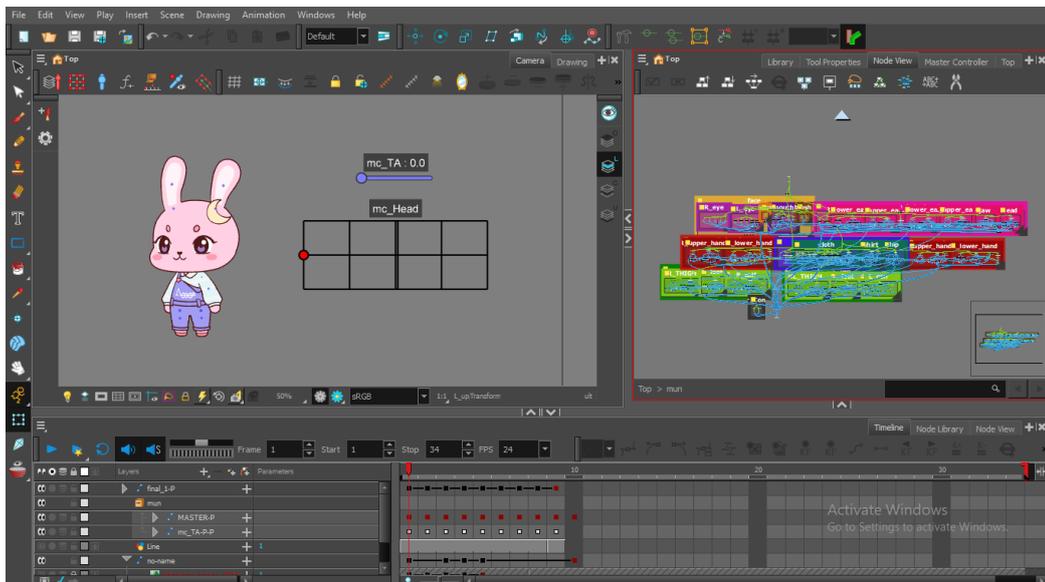
3.2.2 Uraian Kerja Magang

Dalam pembuatan *digital cut-out animation* terdapat proses *rigging*. *Rigging* merupakan suatu proses pemasangan tulang pada karakter agar bisa dianimasikan (Satriawan & Apriyani, 2016). Penulis sebagai *2D rigging artist* membantu Virtuosity dalam mengembangkan variasi tokoh pada Muniverse. Pada awal periode kerja magang penulis diberikan tugas untuk melakukan tes animasi pada

tokoh Mun-mun dan Karu seperti membuat *walk cycle* dan *run cycle*. Penulis melakukan pembiasaan terlebih dahulu dengan *rig* Mun-mun dan Karu yang sebelumnya sudah dibuat, sekaligus menganalisis bagian-bagian dari *rig* yang masih terdapat kekurangan untuk dilakukan revisi.



Gambar 3.2 Tampilan *rig* Karu pada Toon Boom Harmony

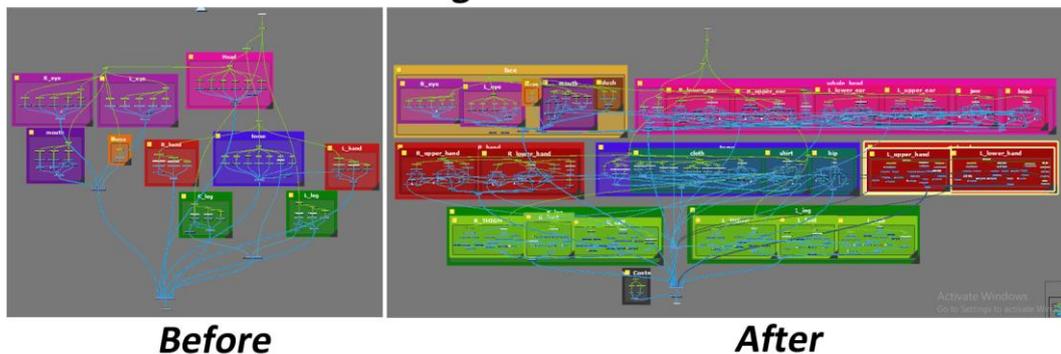


Gambar 3.3 Tampilan *rig* Mun-mun pada Toon Boom Harmony

NUSANTARA

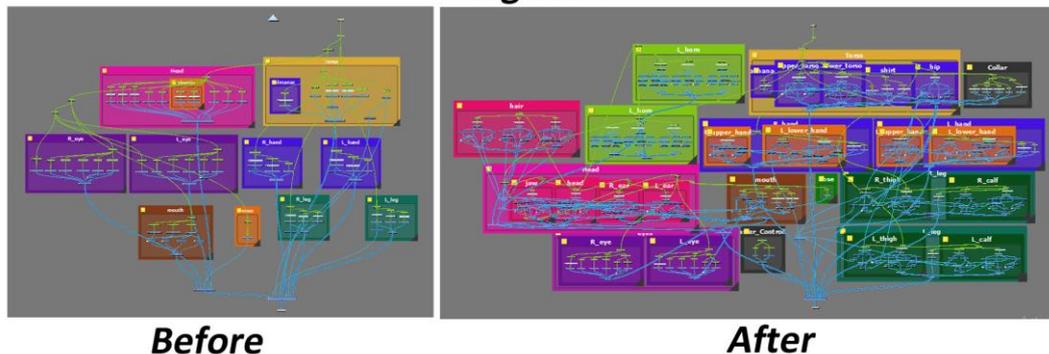
Penulis menggunakan perangkat lunak Toon Boom Harmony selama proses *rigging* dan juga animasi. Pada tahap ini penulis melakukan revisi pada *rig* tokoh Mun-mun dan Karu. Penulis membuat beberapa pembaharuan pada fitur *rig* yang ada pada tokoh Mun-mun dan Karu. Penulis menambahkan dan memisahkan beberapa bagian objek yang sebelumnya terdapat pada satu *drawing layer* yang sama. Penulis juga menyusun kembali hierarki yang berfungsi mengatur suatu bagian anggota tubuh yang dapat mengatur anggota tubuh lainnya.

Rig Mun-mun



Gambar 3.4 Tampilan *node view* Mun-mun sebelum dan sesudah direvisi

Rig Karu

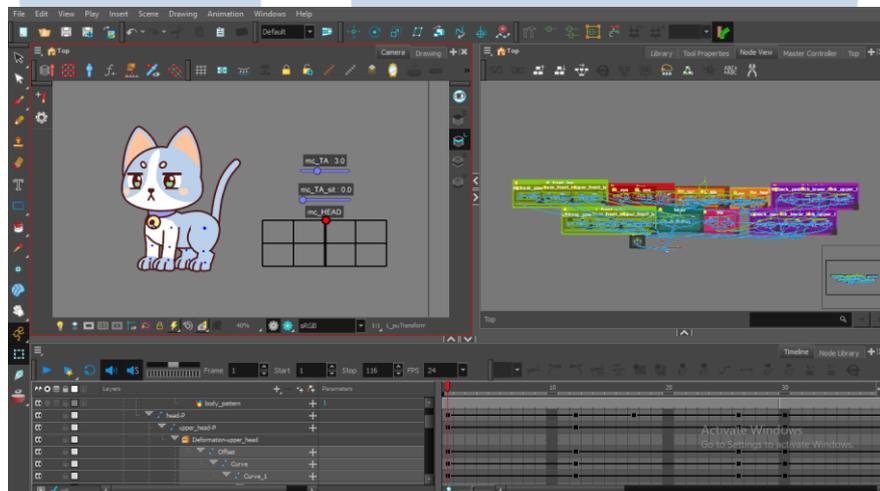


Gambar 3.5 Tampilan *node view* Karu sebelum dan sesudah direvisi

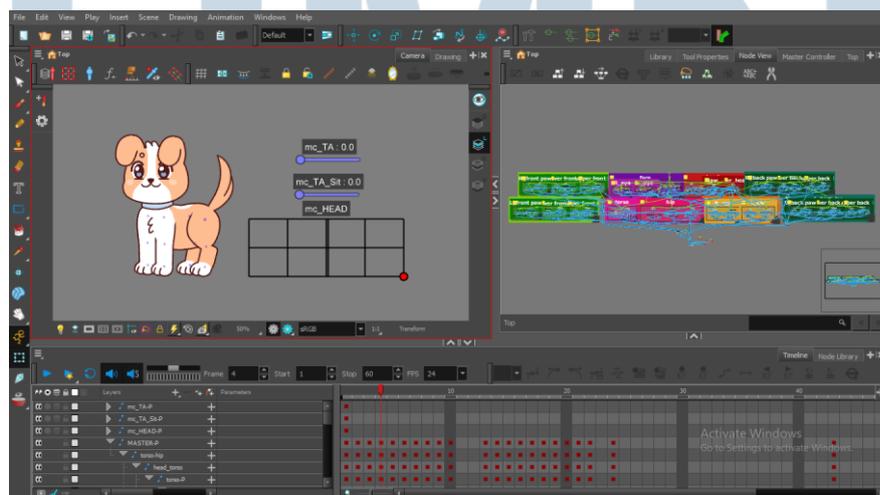
Jika dibandingkan dengan *rig* versi sebelumnya, versi *rig* yang terbaru memiliki peningkatan setelah dilakukan revisi oleh penulis, diantaranya penulis menambahkan *master controller* untuk bagian tubuh (*turnaround*) dan kepala (*angle*), sedangkan pada *rig* sebelumnya belum ditambahkan *master controller*.

Fungsi dari *master controller* ini akan membuat pose yang rumit tanpa perlu membuatnya secara manual, sehingga dapat memudahkan dan mempercepat animator dalam mengerjakan animasi.

Penulis juga membuat model *rig* yang lain selain seperti tokoh anjing bernama Boba dan kucing bernama Pea yang merupakan peliharaan Mun-mun dan Karu. Pada dasarnya proses pembuatan *rig* tokoh Pea dan Boba sama dengan proses pembuatan *rig* Mun-mun dan Karu, namun yang menjadi pembeda pada *rig* Pea dan Boba adalah pada anatominya yang merupakan tokoh yang berjalan dengan empat kaki, sedangkan Mun-mun dan Karu yang berjalan dengan dua kaki.



Gambar 3.6 Tampilan *rig* Pea pada Toon Boom Harmony



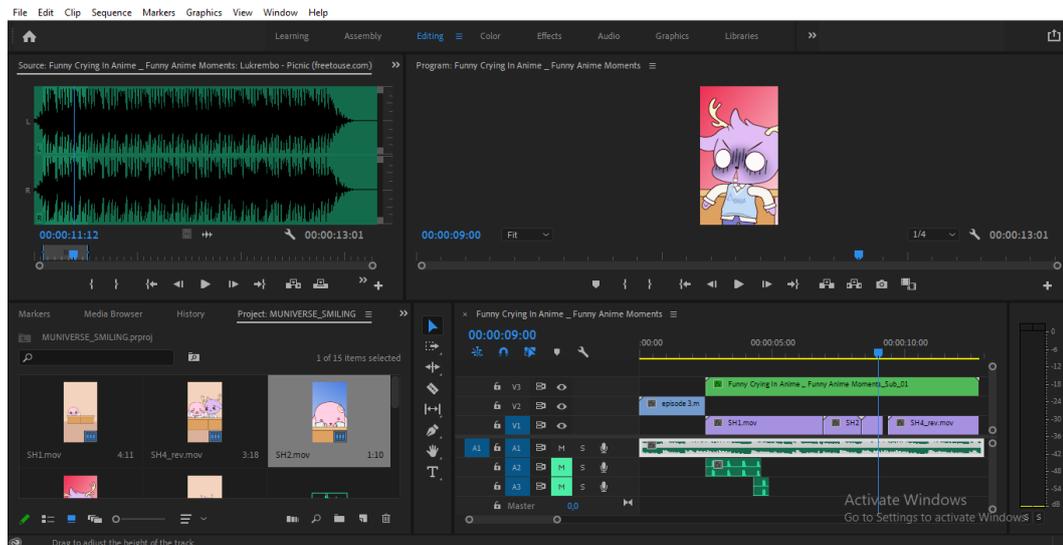
Gambar 3.7 Tampilan *rig* Boba pada Toon Boom Harmony

Setelah desain *rig* selesai, penulis melanjutkan pengerjaan ke tahap animasi. Penulis membuat adaptasi animasi berdasarkan pada komik Mun-mun dan Karu. Animasi yang dibuat memiliki durasi tidak lebih dari 30 detik, dengan menggunakan teknik *digital cut-out* dan memakai format vertikal 9:16. Penulis menambahkan beberapa ekspresi baru ke *drawing substitution* karena tidak semua ekspresi tersedia di dalam *rig*. Animasi yang sudah selesai, setiap *shot*-nya di *export* ke dalam format “.mov”.



Gambar 3.8 Tampilan proses pembuatan animasi Muniverse

Selesai pengerjaan animasi, penulis melanjutkan ke tahap *compositing* dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Premiere Pro. Setiap adegan disusun sesuai dengan urutan yang ada pada komik. Kemudian penulis menambahkan musik bebas hak cipta yang penulis cari di internet, kemudian berikutnya ditambahkan *intro* di awal video dan *outro* di akhir video. Penulis mengirimkan video ke supervisor untuk diasistensikan, jika tidak ada revisi animasi yang sudah digabung kemudian diekspor dalam format mp4 dan dikirim ke GreenServer Muniverse.



Gambar 3.9 Tampilan proses *composit* animasi Muniverse

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Berikut ini adalah kendala yang ditemukan oleh penulis selama melakukan kerja magang di Virtuosity, beberapa kendala tersebut antara lain:

- 1) GreenServer tidak bisa diakses

Beberapa kali GreenServer yang digunakan sebagai *cloud* penyimpanan berkas tidak bisa diakses oleh penulis, sehingga menyebabkan pengerjaan proyek terhambat.

- 2) Rigging yang bermasalah

Penulis mengalami masalah ketika membuat *rig* tokoh, karena kurangnya pengalaman dalam membuat *rig* di Toon Boom Harmony. Hal ini menyebabkan terlambatnya penyelesaian *rig* tokoh untuk menyelesaikan fokus menyelesaikan masalah yang terjadi. Beberapa contoh tersebut antara lain, objek berpindah posisi dari yang seharusnya ketika sudah dibuat *master controller* sehingga harus dibuat ulang, *nodes cutter* yang tidak berfungsi saat dipakai.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berikut ini adalah hasil analisis dan solusi atas berbagai kendala yang penulis temukan selama proses kerja magang, beberapa solusi tersebut adalah:

- 1) Menghubungi pihak supervisor dan menggunakan *cloud* alternatif
Penulis melaporkan permasalahan mengenai GreenServer yang tidak bisa diakses kepada Supervisor agar bisa segera kembali digunakan. Namun, penulis juga menggunakan Google Drive sebagai *cloud* alternatif, ketika GreenServer belum bisa ditangani secara langsung oleh Supervisor dan membutuhkan waktu.
- 2) Menggunakan referensi *rigging* lain
Penulis mencari referensi di internet dan melakukan analisis terhadap *rig* yang berhasil. Melihat proyek *rig* lain yang berhasil penulis membandingkannya lalu mengimplementasikan dengan proyek *rig* yang penulis buat.

